



# BATMAN

## RISE OF SIN TZU

배트맨:신주의 등장



# BATMAN

## RISE OF SIN TZU

배트맨:신주의 등장



DC Bullet Logo, BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.  
WBIE LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.  
(s03)

Dolby and the double-D symbol are registered trademarks of Dolby Laboratories.  
© 2003 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved

## 안전을 위한 주의 사항

### 광과민성 반응에 대하여

극소수의 사람들은 비디오 게임 등에서 볼 수 있는 번쩍이는 빛이나 무늬 같은 시각적 이미지에 노출될 경우 발작을 일으킬 수 있습니다. 발작 증세나 간질 병력이 없던 사람도 비디오 게임을 하는 동안 알 수 없는 원인으로 이러한 “광과민성 간질 발작”을 일으킬 수 있습니다. 광과민성 간질 발작은 현기증, 환각, 눈이나 얼굴의 경련, 팔이나 다리의 경련이나 떨림, 방향 감각 상실, 정신 착란, 일시적인 의식 상실 등과 같은 여러 가지 증상으로 나타날 수 있습니다. 발작으로 인한 의식 상실이나 경련으로 쓰러지거나 가까운 물체에 부딪혀서 다칠 수도 있습니다.

이런 증상 중 한 가지라도 경험하게 되면 즉시 게임을 중단하고 의사와 상의하십시오. 어린이와 청소년은 어른에 비해 이러한 발작을 일으키기 쉬우므로 부모님께서 자녀가 이러한 증상을 보이지 않나 살펴보고 자녀에게 위와 같은 증상이 나타난 적이 있는지 확인하여야 합니다.

광과민성 간질 발작의 위험을 줄려면 TV 화면에서 멀리 떨어져 앉거나, TV 화면이 작은 것을 사용하거나, 조명이 밝은 곳에서 게임을 하거나, 나른하고 피곤할 때는 게임을 하지 않는 등의 예방 조치를 취하십시오.

본인은 물론 친척 중에서 발작 또는 간질 병력이 있는 사람이 있다면 게임을 하기 전에 의사와 상의하십시오.

**건강 및 안전을 위한 기타 주의 사항** Xbox 제품 설명서에는 소프트웨어를 사용하기 전에 반드시 알고 있어야 하는 건강 및 안전을 위한 주의 사항이 들어 있습니다.

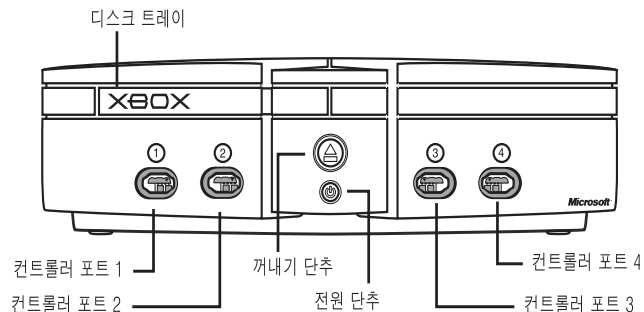
### TV 손상 방지

**특정 TV와는 사용하지 마십시오.** 일부 TV 중에서 특히 전면 또는 후면 프로젝션 TV에서 Xbox 게임을 비롯한 비디오 게임을 할 경우 TV 화면이 손상될 수 있습니다. 정상적으로 게임을 하는 동안에 화면에 표시된 정적인 이미지가 화면에 “새겨지는(burn in)” 현상이 발생할 수 있습니다. 이럴 경우 비디오 게임을 하지 않을 때에도 정적인 이미지의 그림자가 항상 화면에 나타나게 됩니다. 비디오 게임을 대기 상태로 두거나 일시 중지할 경우에도 이와 유사한 손상이 있을 수 있습니다. TV 제조업체의 설명서를 참조하여 귀하의 TV에서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 알아보십시오. TV 설명서에서 이러한 정보를 찾을 수 없을 경우에는 TV 판매 대리점이나 제조업체에 문의해서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 문의하십시오.

## 목차

Xbox 비디오 게임 시스템 사용하기	2
신주의 등장	3
영웅	3
악당	5
게임 컨트롤	6
기본 컨트롤	6
고급 컨트롤(배트맨, 나이트윙)	7
고급 컨트롤(로빈, 배트걸)	8
주 메뉴	10
스토리 모드	10
챌린지 모드	10
트로피	10
보너스	11
설정	11
게임 메뉴	11
상태 화면	11
업그레이드 화면	11
HUD	12
일시 중지 화면	13
게임 종료	13
장비	13
아이템	14
힌트	14
보종	15
고객 지원	15

## Xbox 비디오 게임 시스템 사용하기



Xbox 제품 설명서의 지침에 따라 Xbox® 비디오 게임 시스템을 설치합니다. 전원 단추를 누르면 상태 표시등에 불이 들어옵니다. 꺼내기 단추를 누르면 디스크 트레이가 열립니다. "Batman: Rise of Sin Tzu™" 디스크를 레이블이 위를 향하도록 디스크 트레이에 올려 놓고 디스크 트레이를 닫습니다. 화면에 나타나는 지시에 따릅니다. "Batman: Rise of Sin Tzu™" 게임 진행에 대한 자세한 정보는 본 설명서를 참조하십시오.

## 디스크 또는 디스크 드라이브의 손상 방지

디스크 또는 디스크 드라이브 손상을 방지하려면

- Xbox와 호환되는 디스크만을 디스크 드라이브에 넣으십시오.
- 별 모양이나 하트 모양과 같은 모양이 이상한 디스크를 사용하지 마십시오.
- Xbox 본체를 장기간 사용하지 않을 경우 디스크를 넣어 두지 마십시오.
- 전원이 켜지거나 디스크를 넣는 상태에서 Xbox 본체를 움직이지 마십시오.
- 디스크에 레이블, 스티커 또는 다른 이물질들을 붙이거나 바르지 마십시오.

참고: 이 게임은 영어, 불어, 스페인어를 지원합니다. Xbox 대시보드의 언어 설정이 이외의 다른 언어로 설정되어 있으면 게임은 기본적으로 영어로 진행됩니다.



## 신주의 등장

### 개요



고담시의 밤이 술렁이고 있습니다. 스톤게이트 감옥에서 악당들이 탈출하고 아캄 정신병원은 새롭게 등장한 악당 신주에게 점령당하고 말았습니다. 신주는 배트맨을 자신의 속적으로 삼아 고담시에서 숙명적인 대결을 펼치게 됩니다. 신주는 신체와 정신을 조정하는 고대의 힘, 메타수아 에너지를 사용하여 베인, 스케어크로우, 클레이 페이스를 불러 모아 배트맨을 굴복시키려고 합니다. 배트맨은 범죄의 소굴이 된 고담시에서 악당들을 소탕하고 아캄 정신병원에서 기다리고 있는 신주와 최후의 결전을 펼치게 됩니다.

### 미션 목표

배트맨은 파트너인 로빈, 나이트윙, 배트걸 등과 함께 각 레벨의 레벨 완료 지점까지 싸워 나가야만 합니다. 각각의 레벨마다 민간인 구출, 폭탄 제거, 문 방어, 미니 보스 제거 등의 목표를 완료해야 합니다.

네 명의 영웅 중에서 한 명을 선택하여 배트맨의 부모님이 살해된 거리에서부터 모험을 시작합니다. 영웅의 격투 기술을 사용하여 목표를 완료하고 점수를 얻으면 새로운 기술을 구입하거나 잠겨있는 트로피를 열어 볼 수 있습니다.

### 영웅

배트맨, 로빈, 배트걸, 나이트윙 중에서 한 캐릭터를 선택하여 게임을 진행할 수 있습니다.

### 배트맨

배트맨은 매우 뛰어난 운동가로서 지상에 존재하는 거의 모든 격투기를 터득했습니다. 또한 뛰어난 추리 능력, 탈출의 영수, 변장 및 속임술의 대가로서 웨인 저택 밑에 있는 배트케이블에서 범죄에 대한 전쟁 계획을 세웁니다. 배트맨은 레이저, 가스탄, 로프, 그리고 배타랑과 같은 다양한 무기를 담은 도구 벨트 없이는 어떠한 경우에도 출동하지 않습니다. 배트맨은 소음이 적은 유선형의 배트모빌을 주로 타고 다닙니다.



## 로빈

현재의 로빈은 브루스 웨인이 양자로 삼은 13살 소년인 팀 드레이크입니다. 부모에게 버림받은 팀은 혼자서 힘든 삶을 살아가야만 했습니다. 배트맨과 로빈을 매우 존경하는 팀은 영웅처럼 용감하게 행동하려고 최선을 다했습니다. 팀의 용맹과 격투기술이 마음에 든 배트맨은 그를 제자로 삼아서 새로운 로빈이 탄생하게 되었습니다. 팀은 배트맨과 함께 싸우기 위해서 열심히 노력하며 이전의 로빈 보다 훌륭한 영웅이 되고자 합니다. 로빈의 공격은 매우 빠르지만, 배트맨이나 나이트윙보다 공격력이 약한 편입니다.



## 나이트윙

배트맨의 동료 로빈 역할을 계속하는데 한계를 느낀 딕 그레이슨은 고담시를 떠나 여행을 했고 새로운 영웅인 나이트윙으로 변신해 돌아왔습니다. 나이트윙으로 변신한 그는 스승이었던 배트맨과 함께 활동하지만 이전과는 달리 전혀 색다르고 새로운 아이디어를 많이 제안합니다. 나이트윙은 로빈이나 배트걸보다 훨씬 강하지만 공격 속도가 떨어집니다.



## 배트걸

바바라 고든은 경찰 국장 제임스 고든의 딸입니다. 낮에는 경찰서에서 일하지만 밤에는 배트걸로 활동합니다. 딕 그레이슨이 고담시를 떠난 후에 배트맨은 몇 번의 어려운 상황에서 배트걸에게 도움을 요청했습니다. 바바라는 배트걸로 활동하면서 간혹 정신적인 갈등을 겪기도 합니다. 하지만 바바라는 배트걸로서 좋은 일을 하는 것이 아버지와 자신에게 가해지는 위험 정도는 감수할 수 있을 정도로 가치 있는 일이라고 생각합니다. 배트걸의 공격 속도는 매우 빠르지만 배트맨이나 나이트윙보다 공격력이 약한 편입니다.



## 악당

고담시의 영웅들은 다음과 같은 악당들과 맞서게 됩니다.

## 스케어크로우

대학 교수였던 조나단 크레인인은 공포를 사용해서 복종하게 하는 것에 관심이 많았습니다. 그의 이론이 비웃음 받고 대학에서 해고 당하자 크레인인은 스케어크로우 복장을 입고 공포 약품을 사용해서 무고한 사람들을 조종합니다. 인간의 공포를 더욱 잘 제어하게 되어서 공포를 주기도 빼앗기도 할 수 있게 되었습니다. 스케어크로우의 공포 효과를 조심해야 합니다. 스케어크로우는 화학 약품을 이용한 무기가 늘어나면서 더욱 무서운 모습을 하게 되었습니다.



## 클레이페이스

한때 매트 헤이겐으로 불리던 클레이페이스는 물에 빠져 죽은 후에 미지의 화학 약품으로 소생하여 더 크고 강하며 사악해졌습니다. 자신의 몸을 여러 개로 분리해서 여러 가지 나쁜 짓을 동시에 할 수 있는 새로운 기술도 개발했습니다.

## 베인

남미 출신의 용병인 베인은 숙달된 살인마이자 뛰어난 전략가로서 베인은 두뇌에 튜브가 주입된 후에 슈퍼 병사가 되었습니다. 튜브를 통해서 스테로이드와 같은 베놈을 직접 투입해서 힘과 크기를 자유자재로 증가할 수 있습니다.

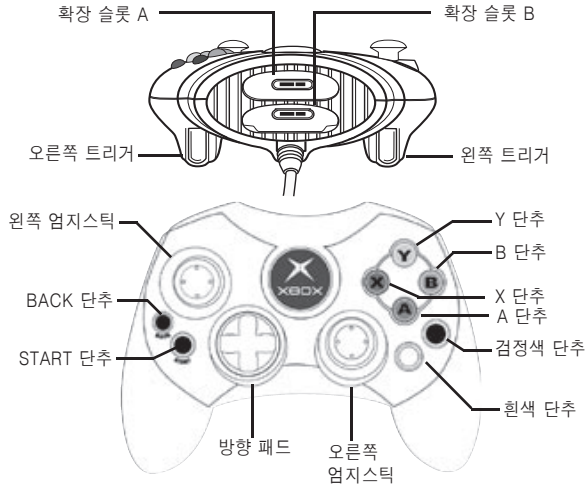


## 신주

신주는 배트맨이 맞선 악당 중에 가장 조직적이고 영리한 악당입니다. 그는 거만한 정복자로서 패배한 적이 없는 적을 정복하는 것을 자량으로 삼습니다. 신주는 뛰어난 전략가이자 무사이며 매우 냉정합니다. 그는 목적을 달성하고 나면 곧바로 사라지며 그 이후에 일어나는 일에는 신경 쓰지 않습니다. 항상 적을 찾고 있는 그는 고담시의 배트맨에 대한 소식을 듣고 그를 무찌르는 것을 목표로 삼았습니다. 신주는 전략술에도 뛰어나지만 격투기에도 숙달되어 있습니다. 그는 배트맨과 일대일로 필적할 만한 상대입니다. 신주와 상대할 때에는 메타수아의 힘을 주의하십시오.



## 게임 컨트롤



1. Xbox 컨트롤러를 Xbox 본체 앞쪽의 컨트롤러 포트에 연결합니다. 여러 명이 함께 게임하려면 다른 컨트롤러 포트에 추가 컨트롤러를 연결합니다.
2. 화면에 나타나는 지시에 따릅니다. "BATMAN: Rise of Sin Tzu" 게임을 하기 위한 Xbox 컨트롤러 사용법에 대한 자세한 정보는 본 설명서를 참조하십시오.

## 기본 컨트롤

왼쪽 엄지스틱: 방향 조종(걷기, 달리기, 배타랑 타겟 선택)  
 오른쪽 엄지스틱: 장비 선택(연막탄, 배트 쇠갈퀴, 배타랑)  
 방향 패드: 메뉴 이동, 카메라 조정(위: 확대, 밑: 축소)  
 START 단추: 일시 중지 메뉴 표시  
 B 단추: 잡기  
 A 단추: 킥  
 X 단추: 펀치  
 Y 단추: 점프  
 왼쪽 트리거: 방어  
 오른쪽 트리거: 대시  
 검정색 단추: 장비 사용  
 흰색 단추: 도발

## 고급 컨트롤 (배트맨, 나이트윙)

### 펀치 정보

X = 스트레이트 펀치  
 X + X = 강펀치  
 X + X + X = 해머 펀치(배트맨)  
 X + X + X = 복부 펀치(나이트윙)  
 X + X(딜레이) X = 점프 어퍼컷  
 X + X(딜레이) X(딜레이) X = 오버헤드 슬램

### 킥 정보

A = 프론트 킥  
 A + A = 사이드 킥  
 A + A + A = 푸쉬 킥(배트맨)  
 A + A + A = 돌려차기(나이트윙)  
 A + A(딜레이) A = 무릎치기  
 A + A(딜레이) A(딜레이) A = 썬더 킥

### 펀치 연속타

A + X = 돌진 펀치  
 A + A + X = 백 펀치  
 A + A(딜레이) A((딜레이) X = 채찍 치기

### 킥 연속타

X + A = 하단 돌려차기  
 X + X + A = 훅 킥  
 X + X(딜레이) X(딜레이) A = 부메랑 킥

### 잡기와 던지기

B = 잡기  
 B + B = 파워 던지기(배트맨)  
 B + B = 파워 던지기(나이트윙)  
 B + X = 펀치 테이크다운  
 B + A = 킥 테이크다운



## 파워 콤보

**X** (누름) = 회오리 펀치  
**X** + **X** (딜레이) **X** (누름) = 분노의 회전  
**A** (누름) = 허리케인 킥  
**A** + **A** (딜레이) **A** (누름) = 플래쉬 킥  
**X** + **X** (딜레이) **A** (누름) = 전기톱 킥  
**A** + **A** (딜레이) **X** (누름) = 스매싱 엘보우  
**B** + **B** (누름) = 파워 던지기

## 점프 콤보

**Y** + **X** = 훅 펀치  
**Y** + **A** = 다이빙 킥

## 고급 컨트롤 (로빈, 배트걸)

### 펀치 콤보

**X** = 스트레이트 잼  
**X** + **X** = 파워 던지기  
**X** + **X** + **X** = 구르기 (로빈)  
**X** + **X** + **X** = 스펀 펀치 (배트걸)  
**X** + **X** (딜레이) **X** = 라이징 펀치  
**X** + **X** (딜레이) **X** (딜레이) **X** = 오버헤드 해머

### 킥 콤보

**A** = 스냅 킥  
**A** + **A** = 백 킥  
**A** + **A** + **A** = 힐 킥 (로빈)  
**A** + **A** + **A** = 물구나무 슬램 (배트걸)  
**A** + **A** (딜레이) **A** = 스플릿 킥  
**A** + **A** (딜레이) **A** (딜레이) **A** = 플립 킥

### 펀치 연속터

**A** + **X** = 휘두르기  
**A** + **A** + **X** = 강철 펀치  
**A** + **A** (딜레이) **A** (딜레이) **X** = 빠른 펀치

## 킥 연속터

**X** + **A** = 킥 테이크다운  
**X** + **X** + **A** = 공중제비 킥  
**X** + **X** (딜레이) **X** (딜레이) **A** = 시저스 킥

## 잡기와 던지기

**B** = 잡기  
**B** + **B** = 고리 던지기 (로빈)  
**B** + **B** = 트위스트 던지기 (나이트윙)  
**B** + **X** = 펀치 테이크다운  
**B** + **A** = 킥 테이크다운

## 파워 콤보

**X** = 드래곤 펀치  
**X** + **X** (딜레이) **X** (누름) = 파멸의 드래곤  
**A** (누름) = 슬라이드 공격  
**A** + **A** (딜레이) **A** (누름) = 라이트닝 킥  
**X** + **X** (딜레이) **A** (누름) = 토네이도 킥  
**A** + **A** (딜레이) **X** (누름) = 엘보우 공격  
**B** + **B** (누름) = 파워 던지기

## 점프 콤보

**Y** + **X** = 점핑 잼  
**Y** + **A** = 엑스 킥

## 협동 기술

동료와 힘을 합쳐 협동 기술을 사용할 수 있습니다. 한 명이 적을 잡고 있을 때 다른 사람이 적 뒤에 가서 잡기 단추를 누르면 됩니다. 각각의 영웅은 고유의 끝내기 기술을 가지고 있습니다. 협동 기술을 사용하려면 우선 업그레이드 화면에서 기술을 구입해야 합니다.





## 주 메뉴

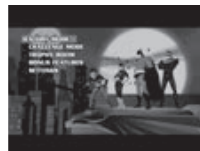
START 단추를 누르면 게임의 주 메뉴 화면으로 들어갑니다.



## STORY MODE(스토리 모드)

스토리 모드는 1인용 또는 2인용 모드로 진행할 수 있습니다. 새 스토리 모드 게임을 시작하거나 진행 중인 스토리 모드 게임을 계속합니다.

1. **MISSION PROFILE(미션 파일)**를 선택합니다.
2. 난이도를 선택합니다.
3. **1PLAYER(1인용)** 또는 **2PLAYERS(2인용)**을 선택합니다.
4. 영웅을 선택합니다.
5. 게임을 시작합니다.



참고: 임의의 난이도에서 게임을 완료한 영웅에게는 하나의 코스튬이 추가됩니다. 캐릭터를 선택하기 전에 새 코스튬을 선택하세요. 코스튬이 추가되면 현재 단추를 눌러 코스튬을 바꾸어 선택할 수 있습니다.

## CHALLENGE MODE(챌린지 모드)

이 모드에서는 새로운 챌린지에 도전할 수 있습니다. 보스를 죽일 때마다 새로운 격투 장소를 사용할 수 있습니다. 두 명이 대전 게임 모드를 할 수도 있습니다. 이 모드에는 마지막 생존자와 보물찾기 등의 게임이 있습니다.

1. **CHALLENGE MODE(챌린지 모드)**를 선택합니다.
2. **1PLAYER(1인용)** 또는 **2PLAYERS(2인용)**을 선택합니다.
3. 영웅을 선택합니다.
4. 게임 유형을 선택합니다
  - 협동: **BEAT THE THUGS(악당 처벌)**, **BEAT THE CLOCK(레이스)**
  - 대전: **LAST PLAYER STANDING(마지막 생존자)**, **PICK UP MONGER(보물 찾기)**
5. **GAME ARENA(격투 장소)**를 선택합니다.
6. 게임을 시작합니다.

## TROPHY ROOM(트로피)

이곳에서는 토큰을 사용하여 배트맨에 관련된 다양한 트로피를 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 **UPGRADES(업그레이드)** 화면을 참고하세요. 진정한 배트맨 팬이라면 잠겨있는 모든 트로피를 얻어야 합니다.

- **3D MODELS(3D 모델)**: 영웅, 차량, 장비, 악당의 3D 모델을 볼 수 있습니다.
- **TOYS(완구)**: Mattel의 다양한 배트맨 관련 완구를 볼 수 있습니다.
  - **CONCEPT ARTS(컨셉 아트)**: 다양한 컨셉 아트 이미지를 볼 수 있습니다.
  - **GRAPHIC NOVELS(그래픽 소설)**: 다양한 배트맨 서적에 대해서 알 수 있습니다.



## BONUS FEATURES(보너스)

게임에서 주어진 난이도의 레벨을 완료하면 새로운 보너스 자료를 볼 수 있습니다.

- **CINEMATICS(동영상)**: 동영상을 볼 수 있습니다.
- **CREDITS(제작진)**: 게임 제작진을 볼 수 있습니다.
- **SIN TZU ORIGIN STORY(신주의 기원)**: 신주의 이야기를 들어볼 수 있습니다.
- **THE MAKING OF SIN TZU(신주 제작 과정)**: 신주의 기원 비디오를 볼 수 있습니다.

## SETTING(설정)

**SOUND(소리)**: 음악 및 음향 효과 볼륨을 조절합니다.

**VIBRATION(진동)**: 컨트롤러의 진동 기능을 켜거나 끕니다.

## 게임 화면

## STATISTICS(상태) 화면

레벨 진행 방식에 따라서 업그레이드 점수가 주어집니다. 다음의 기준에 따라 주어지는 점수가 결정됩니다.

- 레벨 클리어 시간
- 전투 효율
- 장비 효율
- 데미지 등급
- 스타일 보너스
- 공격 보너스



## UPGRADES(업그레이드) 화면

점수를 사용해서 새로운 기술, 장비, 트로피 토큰을 구입할 수 있습니다. **TROPHY ROOM(트로피)**에서 트로피 토큰을 사용하여 다양한 트로피를 볼 수 있습니다. 토큰에는 5개의 다른 등급이 있습니다. **EASY(쉬움)** 모드에서 게임한 경우 브론즈 토큰을 살 수 있으며 **NORMAL(보통)** 모드인 경우는 실버 토큰, **HARD(어려움)** 모드인 경우에는 골드 토큰을 구입할 수 있습니다. **DARK(다크)** 모드에서의 게임인 경우에는 플래티넘 토큰을 살 수 있으며 2인 협동 게임인 경우에는 코퍼 토큰을 구입할 수 있습니다.



## HUD

**1- 체력 게이지:** 남아 있는 체력을 보여 줍니다. 체력 게이지가 비워지면 패배합니다.

**2- 콤보 게이지:** 전투중에 배트맨이 얻은 콤보 파워를 보여 줍니다. 쓰기 어려운 고급 기술을 사용할 수록 콤보 게이지가 빨리 채워집니다. 콤보 게이지가 전부 채워지면 잠시 동안 파워 콤보를 사용할 수 있게 됩니다.

**3- 연속타:** 연속적으로 공격을 성공시킨 회수를 보여 줍니다.

**4- 화살표:** 다음 가야 할 방향으로 바닥에 화살표가 표시됩니다.

## 5- 장비 선택



- 배트 쇠갈퀴: 배트 쇠갈퀴는 무기로도 사용 가능하고 이동 장비로도 사용 가능합니다. 배트 쇠갈퀴를 이용해서 적을 강하게 찔 수 있습니다.
- 배타랑: 배타랑을 사용해서 적이 무기를 떨어뜨리도록 하거나 잠시 기절시킬 수 있습니다. 장비 사용 단추를 누르면 배타랑은 영웅이 바라보고 있는 방향으로 날라갑니다. 장비 사용 단추를 누르고 있으면 배타랑을 더 강하게 던질 수 있습니다. 게임 중에 배타랑 업그레이드를 구입하게 되면 보다 효과적입니다.

• 연막탄: 적에게 둘러 싸였을 때 연막탄을 잘 사용하면 아주 효과적입니다. 배타랑과 마찬가지로 게임 중에 업그레이드 가능합니다.

**6- 적 체력 게이지:** 적의 현재 체력을 보여 줍니다.

**7- 도발:** 적의 보스가 도발하면 아이콘이 빨간색으로 표시되고 보다 적극적인 공격을 받게 됩니다. 영웅이 악당에게 도발하면 아이콘이 흰색으로 표시됩니다. 도발한 다음 공격하면 보너스 점수가 부여 되므로 콤보 게이지를 빨리 채울 수 있습니다.



**8- 콤보 등급:** 콤보를 사용하다 보면 FAIR(보통), GOOD(좋음), GREAT(잘했음), PERFECT(완벽함), AWESOME(환상적임) 등의 평점을 받을 수 있습니다. 평점이 높으면 높을수록 업그레이드 점수를 많이 받게 됩니다.

**9- 타이머:** 모든 미션 목표에는 제한 시간이 있습니다.

## 10- 미션 목표:

- 민간인 구출: 제한 시간 내에 일정 수의 민간인을 구출해야 합니다.
- 폭탄 제거: 제한 시간 내에 일정 수의 폭탄을 제거해야 합니다.
- 악당 소탕: 제한 시간 내에 일정 수의 악당을 제거해야 합니다.
- 문 방어: 배트케이블에서 웨인 저택으로 가는 문을 방어해야 합니다. 악당이 문을 공격하면 할수록 문의 내구력은 낮아집니다. 문의 내구력 상태는 다음과 같습니다.

초록색 100% 노란색 75% 오렌지색 50% 빨간색 25%



## 기타 게임 아이콘

이 아이콘이 바닥에 표시되면 미션을 완수했다는 뜻입니다. 아이콘 위로 걸어가면 됩니다.



이 아이콘은 바닥에 민간인 또는 폭탄이 있는 영역을 나타냅니다. 아이콘 위로 걸어가면 민간인을 구출하거나 폭탄을 제거할 수 있습니다.



## 일시 중지 화면

**RESUME(계속하기):** 게임을 계속 진행합니다.

**SETTING(설정):** 게임 설정을 변경합니다.

- SOUND(소리): 음악 및 음향 효과 볼륨을 조절합니다.
- VIBRATION(진동): 컨트롤러의 진동 기능을 켜거나 끕니다.



**MOVE LIST(기술 목록):** 사용 가능한 기술 목록을 보거나 지시 사항에 따라 콤보 사용법을 익힐 수 있습니다.

**TIPS(팁):** 게임 진행에 필요한 팁을 봅니다.

**RETRY LEVEL(레벨 다시 하기):** 현재 레벨을 다시 시작합니다.

**QUIT TO MENU(종료):** 게임을 종료하고 주 메뉴로 돌아갑니다.

## 게임 종료

## 게임 종료 화면

**GAME OVER(게임 종료):** 화면은 영웅의 체력 게이지가 비워지고 라이프가 더 이상 없거나 레벨 목표를 실패했을 때 나타납니다.

**RETRY LEVEL(레벨 다시 시작):** 레벨을 다시 처음부터 시작합니다.

**QUIT TO MENU(종료):** 게임을 종료하고 주 메뉴로 돌아갑니다.



## 장비



**연막탄:** 배트맨이 이 작은 캡슐을 사용하면 근처에 있는 모든 적들이 잠시 동안 무능력하게 됩니다. 적에게 둘러싸여 있을 때 매우 유용합니다.



**섬광탄:** 연막탄의 업그레이드입니다. 섬광탄은 화면상에 있는 모든 적들을 잠시 동안 무능력하게 합니다.



**배트 쇠갈퀴:** 쇠갈퀴를 공격적으로 사용해서 강한 발차기를 하면 여러 적을 한꺼번에 무찌를 수 있습니다.







**배타장:** 기본적으로 사용되는 장비입니다. 적을 기절시키거나 무기를 떨어뜨리는 데 사용됩니다.



**전기 배타장:** 배타장의 업그레이드입니다. 배타장과 동일하게 사용되지만 전기 쇼크가 추가됩니다. 적이 더 오랜 시간 동안 기절하게 되며 데미지도 추가됩니다.



**배타장 도탄:** 배타장과 전기 배타장의 업그레이드입니다. 도탄을 사용하면 하나의 배타장으로 최대 4명의 적을 공격할 수 있습니다.

## 아이템



**라이프:** 라이프가 하나 더 늘어납니다.



**구급약(큰 녹색):** 체력을 100% 회복시켜 줍니다.



**구급약(작은 녹색):** 체력을 25% 회복시켜 줍니다.



**콤보 파워 업(큰 빨간색):** 콤보 파워를 33% 증가시켜 줍니다.



**콤보 파워 업(작은 빨간색):** 콤보 파워를 15% 증가시켜 줍니다.



**연막탄:** 연막탄이 추가됩니다.

## 힌트

- 콤보 게이지가 깜박거리면 파워 콤보를 사용할 수 있습니다.
- 적에게 둘러 싸였을 때 파워 콤보를 사용해서 빠져 나가기 좋습니다.
- 잡기 단추를 사용해서 다양한 물건을 주을 수 있습니다.
- 주운 물건은 잡기 단추를 다시 눌러서 던질 수 있습니다.
- 폭발물 근처에 적이 있을 때 배타장으로 폭발물을 공격하면 효과적입니다.
- 방어, 대시, 연막탄은 근접전에서 효과적입니다.
- 적에게 붙잡혔을 때는 잡기 단추를 눌러서 빠져나올 수 있습니다.
- 적에게 도발을 하면 콤보 게이지가 더 빨리 채워집니다. 또한 스타일 보너스 점수도 얻게 됩니다.
- 적의 보스가 도발을 하면 적이 더 강해지고 때서워집니다.
- 데미지를 입지 않고 적을 공격하면 콤보 게이지가 더 빨리 채워지고 공격 평점이 더 높아집니다. 데미지를 입거나 특정 시간 동안 가만히 있게 되면 콤보 게이지가 채워지는 속도와 공격 평점은 초기화됩니다.
- 새로 구입하는 기술은 일반적으로 보통 기술보다 콤보 게이지를 더 빨리 채워 줍니다.
  - 게임 화면을 다른 각도에서 보려면 카메라 설정을 변경해 보세요.
  - 배타장을 사용해서 적의 무기를 떨어뜨릴 수 있습니다.



# 한국에서 구입한 Xbox 게임소프트웨어 (“게임”)를 위한 제한보증서

## 보증

Microsoft Corporation (“Microsoft”)은 본 게임의 최초 구입자인 귀하께 본 게임 구입 후 6개월 동안 실질적으로 동봉한 매뉴얼에 기재된 바와 같이 실행됨을 보증합니다. 이 기간 내에 본 보증서가 보증하는 바와 달리 본 게임에 이상이 있는 경우 아래 기재된 절차에 따라 귀하께서 구입하신 판매점의 선택에 따라 무료로 이를 수리하거나 교환 받을 수 있습니다. 본 제한 보증서는 본 게임이 영입용 또는 영리를 목적으로 사용되거나, 본 게임에 발생하는 문제가 사고, 남용, 바이러스 또는 오용과 관련된 경우에는 적용되지 않습니다.

## 6개월 내 반환

보증과 관련한 요청은 귀하께서 구입하신 판매점에 하여야 합니다. 본 게임을 구입 영수증 사본과 귀하께서 경험하신 문제점에 대한 설명과 함께 귀하의 판매점에 반환하십시오. 판매점은 그 선택으로 본 게임을 수리 또는 교환하여 드릴 것입니다. 교환된 게임의 경우 게임 구입으로부터 6개월, 또는 교환 시점부터 10일 중 먼저 도래하는 기간까지 본 보증이 유효합니다. 어떠한 이유로 본 게임을 수리 또는 교환할 수 없는 경우 귀하께서 게임 구입을 위하여 지출한 가격의 범위 내에서 귀하께서 입은 통상 예상되는 직접적인 손해(그 밖의 손해는 제외함)만을 보상 받을 수 있습니다. 위와 같은 사항(수리, 교환 또는 손해 제한)은 귀하께서 받으실 수 있는 유일한 구제 수단입니다.

## 제한

본 제한 보증서는 다른 모든 명시적인 또는 법령상의 보증, 조건 또는 의무를 대체하는 것으로, 그 밖에 Microsoft, 그 판매점 또는 공급자 등을 구속하는 다른 성격의 보증은 없습니다. 본 게임 또는 그에 포함된 매체에 적용되는 묵시적인 보증은 위에 기재된 기간에 한정됩니다. 법률상 허용되는 최대 한도로, Microsoft, 그 판매점 또는 공급자는 본 게임의 소지, 사용 또는 잘못된 작동으로 인하여 발생한 특별, 부수적, 징벌적, 간접적 또는 결과적인 손해에 대하여는 책임을 지지 않습니다. 상기 내용은 어떠한 구제 수단이나 본질적인 목적을 달성하지 못한 경우에도 적용됩니다. 해당 법률이 묵시적 보증 기간의 제한 및 부수적 또는 결과적 손해의 배제 또는 제한을 허용하고 있지 아니한 경우 그러한 배제 또는 제한은 귀하께 적용되지 아니할 수 있습니다. 본 제한 보증서는 귀하께 특유한 권리를 부여하는 것으로, 귀하는 해당 법률에 따라 다른 권리를 가질 수 있습니다.

본 제한 보증서에 대하여 질의 사항이 있으시면, 귀하의 판매점이나 아래 기재된 Microsoft로 연락 주시기 바랍니다.

대한민국: 00368 440 0090 (수신자 부담)



# Microsoft Xbox 전용 타이틀 고객 지원 서비스

## 예모

Microsoft Game Studios가 직접 제작, 유통하는 Xbox 타이틀과 관련해 발생한 문제에 대해서는 아래의 서비스 센터로 문의하십시오.

Microsoft Xbox 타이틀 고객 지원 서비스 센터: 00368 440 0090

(월-금 9:00~18:00, 토 9:00~12:00, 공휴일 지원/일요일 제외)

- 상기 고객 서비스 센터의 전화는 수신자 부담 전화입니다.
- 제품에 대한 검사, 교환 등에는 다소 시간이 걸릴 수도 있습니다.
- 소비자의 부주의로 미디어에 손상이 생긴 경우는 A/S 대상에서 제외됩니다.
- Microsoft가 지정한 정상적인 유통방식을 따르지 않은 제품은 A/S 대상에서 제외됩니다.

URL 및 다른 인터넷 웹 사이트 참조를 포함한 이 설명서의 내용은 예고 없이 변경될 수 있습니다. 다른 설명이 없는 한, 용례에 사용된 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 및 이벤트 등은 실제 데이터가 아닙니다. 어떠한 실제 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 또는 이벤트와도 연관시킬 의도가 없으며 그렇게 유추해서도 안 됩니다. 사용자는 해당 저작권을 준수해야 합니다. 저작권에서의 권리와는 별도로, 이 설명서의 어떠한 부분도 Microsoft의 명시적인 서면 승인 없이는 어떠한 형식이나 수단(전기적, 기계적, 복사기에 의한 복사, 디스크 복사 또는 다른 방법) 또는 목적으로도 복제되거나, 검색 시스템에 저장 또는 도입되거나, 전송될 수 없습니다.

Microsoft가 이 설명서 본안에 관련된 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등을 보유할 수도 있습니다. 서면 사용권 계약에 따라 Microsoft로부터 귀하에게 명시적으로 제공된 권리 이외에, 이 설명서의 제공은 귀하에게 이러한 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등에 대한 어떠한 사용권도 허여하지 않습니다. 여기에 인용된 실제 회사와 제품 이름은 해당 소유자의 상표일 수 있습니다.

무단 복제, 리버스 엔지니어링, 전송, 공공 장소에서의 상영, 대여, 유료 상영 또는 복사 방지를 회피하는 행위는 엄격히 금지되어 있습니다.

© 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Xbox 및 Xbox 로고는 미국, 대한민국 및/또는 기타 국가에서의 Microsoft Corporation 등록 상표 또는 상표입니다.

Manufactured under license from Dolby Laboratories.

**BINK** Uses Bink Video. © Copyright 1997-2003 by RAD Game Tools, Inc.

